Despertar a la Bestia

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Poten. Range 18"	Un Turno

Effect

El objetivo obtiene:
- span style="color: #ff0000;">Fuerza/span> span style="color: #0000ff;">[Resistencia]/span> (+1).

1. Apprentice Spell

Enjambre de Insectos

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][8+][/color]	Maldición Mis Dañ Range [color=#ff0000]24"[/color] [color=#0000ff][48"][/color]	Permanente

Effect

2. Adept Spell

Furia Salvaje

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Univ Range [color=#ff0000]6"[/color] [color=#0000ff][18"][/color]	Un Turno

Effect

El objetivo obtiene Furia Asesina.

3. Adept Spell

Redoble de Tambores

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]5+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Poten. Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12"Aura][/color]	Inst.

Effect

4. Adept Spell

Aullido Espeluznante

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]6+[/color] [color=#0000ff][9+][/color]	Poten. Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][12" Aura][/color]	Un Turno

Effect

Todas las tiradas para Herir contra el objetivo de Ataques de Disparo sufren un modificador de -1.

5. Master Spell

Romper el Espiritu

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]9+[/color] [color=#0000ff][12+][/color]	Maldición Range [color=#ff0000]18"[/color] [color=#0000ff][36"][/color]	Un Turno

Effect

El objetivo sufre un modificador de -1 en las tiradas para Impactar y trata todos los Terrenos (Incluido Terreno Abierto) como Terreno Peligroso (2).

6. Master Spell

Invocación Totémica

CV	*Type*	*Duration*
[color=#ff0000]11+[/color] [color=#0000ff][14+][/color]	Ter Range 96"	Inst.

Effect

Cicatrización

CV	*Type*	*Duration*
	Range Caster	Un Turno

Effect

Los Ataques de Combate contra el objetivo no pueden Herir con una tirada mejor que 5+.

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

THE IX AGE
FANTASY BATTLES



CROWN OF THE
WIZARD KING SPELL

El objetivo sufre 5D6 impactos de Fuerza 1. Las unidades que sufran una o más heridas no salvadas a causa de este hechizo sufren un -1 a su Habilidad de Proyectiles hasta que lleven a cabo una acción de Mover, Marchar o Movimiento de Carga.

El objetivo realiza un Movimiento Mágico de (2D6)" directamente hacia adelante (no puede moverse hacia atrás, ni de lado, Reorganizarse, Pivotar o Girar durante este Movimiento, pero puede elegir no mover o mover menos que la distancia obtenida).
span style="color: #0000ff;">[Cuando más de una unidad se vea afectada, tira la Distancia y mueve la unidad antes de tirar para otra unidad]/span>.

Invoca una Bestia Totémica. Debe colocarse a |1"|[10"] del borde del tablero.
Bestia Totémica
M HA HP F R H I A Ld
* 3 - 5 5 3 3 4 7 Tamaño Peana 40x40 (Bestia Monstruosa)
Reglas Especiales
- Movimiento Aleatorio (3D6)
- Inmune a Psicología
- Arma de Aliento (Fuerza 3)